
29
MAXI juegos
os GRANDES EXITOS para tu PC
ERBE
ZOOL
14U2C
Altaya

MAXI JUEGOS ERBE

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Coordinación editorial: Juan D. Castillo Marianovich
Coordinación informática: Emiliano Sobel
Coordinación de la producción: Esther Culubret
Servicios editoriales: Llum L. Pijuán

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

© 1994 para esta edición: Ediciones Altaya, S.A.
ISBN Obra completa: 84-487-0236-0
ISBN Tomo I: 84-487-0234-4
Depósito legal: B. 9.912/1994

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km. 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

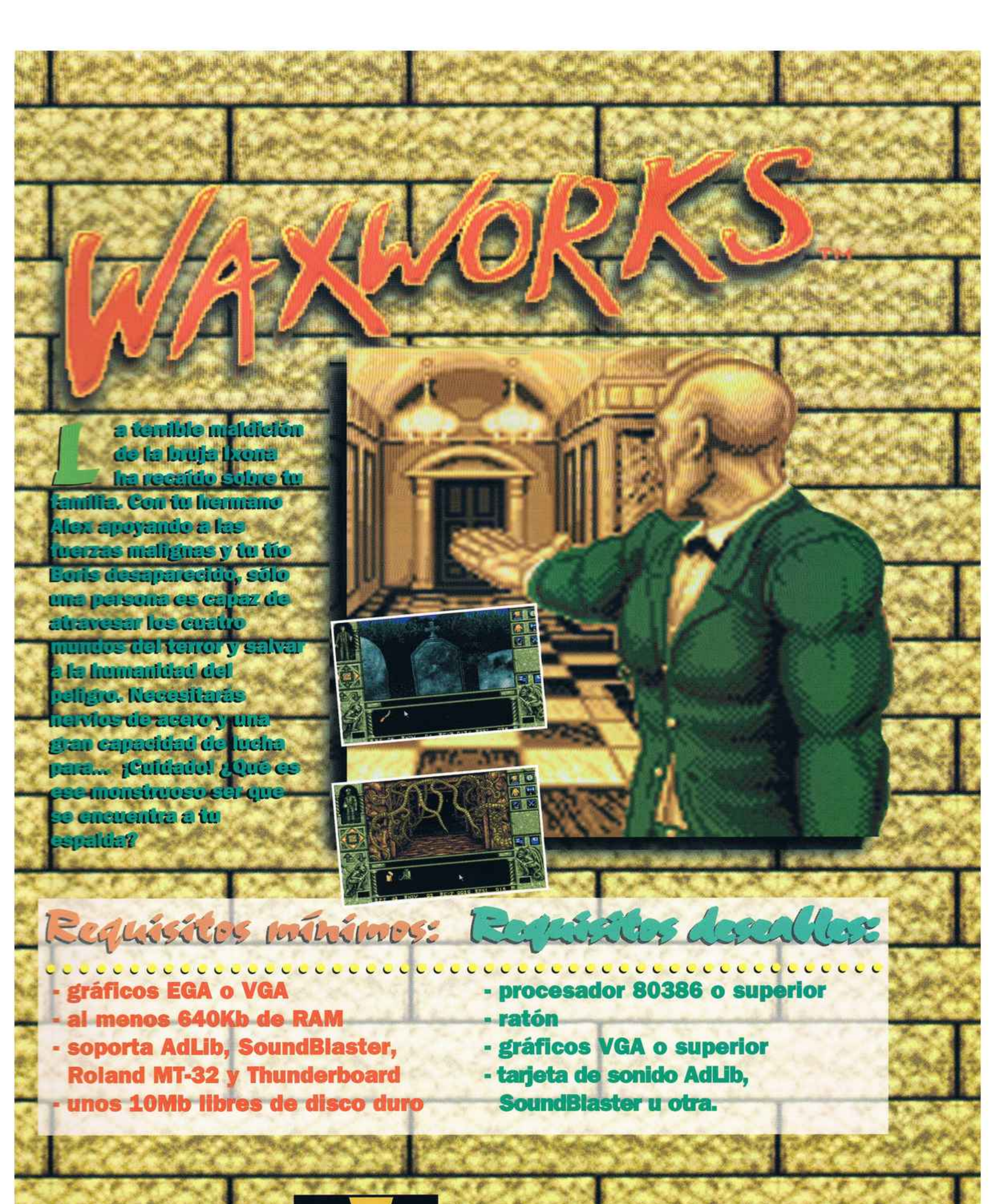
Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
C/ Siro Muela, 28-3
28027 Madrid
(91) 320 59 06
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
SuperDirect, S.L.
Polígono Industrial Fontsanta
Calle Vallespir, 24
08970 Sant Joan Despí
Tel. (93) 477 15 01
Fax (93) 477 00 66

MAXI JUEGOS ERBE se compone de 31 juegos para PC y de 31 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden guardarse en dos archivadores que saldrán a la venta: uno, con los primeros números de la colección, y el otro a mitad de la colección.


WAXWORKS™
La terrible maldición de la bruja Ixona ha recaído sobre tu familia. Con tu hermano Alex apoyando a las fuerzas malignas y tu tío Boris desaparecido, sólo una persona es capaz de atravesar los cuatro mundos del terror y salvar a la humanidad del peligro. Necesitarás nervios de acero y una gran capacidad de lucha para... ¡Cuidado! ¿Qué es ese monstruoso ser que se encuentra a tu espalda?
Requisitos mínimos:
- gráficos EGA o VGA
- al menos 640Kb de RAM
- soporta AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 y Thunderboard
- unos 10Mb libres de disco duro
Requisitos deseables:
- procesador 80386 o superior
- ratón
- gráficos VGA o superior
- tarjeta de sonido AdLib, SoundBlaster u otra.
Altaya
ACCOLADE



LA TERRIBLE MALDICIÓN DE LOS GEMELOS Y LA MALVADA BRUJA IXONA

La lluvia caía con intensidad aquella tarde sobre el cementerio de Vista Forge, el pequeño pueblo minero que te había visto nacer muchos años atrás. A pesar de que te habías prometido a ti mismo no volver a aquel lugar de tan nefasto recuerdo, allí estabas de nuevo, esta vez frente a la tumba de tío Boris. Sin apenas darte cuenta, tu mente viajaba al pasado, cuando disfrutabas de tu infancia junto a tu hermano Alex, antes del terrible accidente...

Aquel día, Alex y tú jugabais como solía ser habitual, en los grandes túneles mineros de la localidad cuando una nube de murciélagos cruzó súbitamente delante de vosotros; cientos de alas membranosas te golpeaban la cara sin parar y ¡soltaste la linterna! Sólo unos segundos, el tiempo suficiente como para que Alex desapareciera como por encanto, sin un solo grito. Ni siquiera las patrullas de búsqueda consiguieron localizar a tu hermano y, poco después, Alex fue dado por muerto. Unos meses después, tu familia abandonaba el pueblo.

Antes de que todo aquello ocurriera, tu hermano gemelo y tu solíais ir con frecuencia a la casa de tío Boris... sin la aprobación de vuestra madre, claro: el tío Boris era lo que podía considerarse un tipo raro; había convertido su gran mansión en una especie de "museo de los horrores" donde figuras de cera de momias, zombies y hombres lobo eran inquilinos de honor. La extraña fama de "maléfico" del tío se había ido multiplicando como sólo en un pequeño pueblo como Vista Forge podían multiplicarse los rumores: incluso llegó a decirse que en ocasiones se veían entre las sombras del jardín de la casa monstruosas formas pertenecientes a criaturas de la noche. Nunca llegasteis a creerlo... "¡Habladurías de la gente!", solía decir Alex.

El fin del monótono discurso del sacerdote te hizo volver a la realidad: los enterradores comenzaban a dejar caer lentamente el féretro en el hueco de la fosa. ¡En ese instante, el fuerte impacto de un rayo partió en dos el roble de la ladera! Los enterradores, asustados, dejaron caer el ataúd y un golpe sordo se dejó oír desde el fondo. Tras él, como si del desagüe del cementerio se tratara, un grotesco sonido gutural ascendió desde las profundidades de la fosa. Presas del pánico, los enterradores huyeron a toda velocidad, mientras tú te acercabas aterrorizado al borde del agujero para ver... ¡nada! ¡El ataúd había desaparecido tragado por las entrañas de la tierra!.. tragado igual que tu hermano Alex. Fue entonces cuando pudiste ver entre las sombras del fondo un rostro: ¡eras tú reflejado en alguna parte allí abajo! Algo en tu interior saltó como un resorte: de repente, supiste que lo que estabas observando no era un reflejo tuyo, y el grito más aterrador salió de tu garganta: "¡ALEX!". En ese momento, la imagen se desvaneció. Te encontrabas al borde del terror absoluto, sólo podías correr, huir de aquel sitio. **ESCAPAR.**

ANTES DE JUGAR... ANTES DE JU



Waxworks es un juego realmente grande. Esto quiere decir que para jugar será necesario que realices la instalación en tu disco duro. Para llevar a cabo este proceso, debes introducir el disco 1 en la unidad de disquete y teclear INSTALL.

Inmediatamente dará comienzo el proceso de instalación del juego. Nada más empezar, el programa te pedirá la unidad en la que quieres hacer la instalación. Por defecto el programa te propone la unidad C. Hecho esto, tendrás que introducir el directorio del juego, que por defecto será: \WAXWORKS.

Finalizado el proceso, puedes comenzar a jugar escribiendo "WAX" e INTRO. Si quieres jugar con un ratón recuerda cargar el controlador antes de empezar.

WAXWORKS WAXWORKS WAXWORKS WAXWORKS WAXWORKS

Unas horas más tarde, ya en la tranquilidad de tu habitación del hotel, te encontrabas recapacitando sobre los acontecimientos de la tarde. Según te había contado el encargado de la oficina en el cementerio, el subsuelo de Vista Forges había sido cavado hasta la extenuación en busca de vetas para sus minas por lo que no era difícil que llegara a ocurrir un derrumbamiento, que debió ser lo que ocurrió esa tarde en la tumba. No había ningún problema: el encargado del cementerio se ocuparía de todo. En cuanto a la imagen que había visto en el fondo del hoyo... sin duda era un reflejo suyo en un charco de agua. Sí, eso debió ser.

A pesar de que esto debía aclarar tus preguntas, esa noche no podías pegar ojo y tu cabeza empezó a volar de nuevo al pasado, a la tarde en que el tío Boris os visitó en la ciudad. Ese día fue cuando supiste la maldición que se cernía sobre la familia:

Siglos atrás, durante la Edad Media, uno de tus antepasados había atrapado a una bruja mientras robaba unos pollos en su granja y, como castigo, le había cortado la mano derecha con un hacha. Entre estertores de dolor, la bruja tirada en el barro sacó de entre la ensangrentada manga que cubría su muñón una bola de cristal: “Por derramar mi sangre, invocaré una antigua maldición para envenenar la tuya. Cada vez que una generación de tu familia alumbre gemelos, uno pertenecerá a Belcebú” fueron sus palabras.

Poco tiempo después, la esposa de tu antepasado dio a luz dos gemelos: uno de ellos llegó a ser rey de Walachia. Su nombre fue Vlad IV aunque resultó ser más conocido como “el empalador”. Lo primero que Vlad hizo fue capturar a la bruja que había lanzado la maldición sobre la familia. Ésta fue torturada hasta el agotamiento, pero la maldición no fue levantada. Derrotado, Vlad mandó empalar a la anciana.

Y la maldición persistió durante siglos: He ahí el porqué tío Boris investigaba las artes malignas. Buscaba una forma de librar a la familia de la maldición. Un escalofrío recorrió tu columna vertebral: ¡Alex y tú habíais sido gemelos! “No te preocupes, haya hecho efecto o no la maldición, lo cierto es que tú no pareces en absoluto dominado por el mal y Alex... bueno, Alex está muerto” respondió tu tío. Más tarde supiste que en sus investigaciones tío Boris había llegado a encontrar el origen de los males que pesaban sobre la familia: la bola de cristal de la mismísima bruja Ixona...



A la mañana siguiente estabas citado con el albacea testamentario de tu tío. Como ya sabías, eras el único heredero de sus posesiones: un viejo coche, un par de cuentas con poco dinero y, por supuesto, la casa-museo... además de un sobre lacrado conteniendo una carta, la carta que desencadenaría todos los sucesos que ibas a vivir a partir de entonces...

R... ANTES DE JUGAR... ANTES

Antes de comenzar la primera partida en WAXWORKS, tendrás que indicar las características del sistema en el que vas a instalar tu juego. Indica si tienes tarjeta de sonido y la tarjeta gráfica que vas a usar.

Una música realmente inquietante comenzará a salir de tu ordenador. A continuación, encontrarás el camino a la casa de tío Boris, una gran mansión-museo en cuya entrada encontrarás un siniestro mayordomo, que te solicitará la clave de entrada.

Selecciona en las ruedas giratorias la clave e introdúcela seguida de INTRO. Si la cadena introducida es la adecuada, aparecerás frente a la tumba de una pirámide. ¡Elige el paisaje correspondiente para iniciar tu aventura y mucha suerte!

RKS WAXWORKS WAXWORKS WAXWORKS WAXWORKS



LA EXTRAÑA CARTA DEL TÍO BORIS

Querido sobrino:

Lo que vas a leer en estas páginas te extrañará, y sentirás horror por lo que vas a saber. Aun así, debo decírtelo todo, pues ahora que me he ido al otro lado eres el único capaz de parar el mal que se avecina.

Lo primero que debes saber es que tu hermano está vivo. Sí, todos estos años ha habitado en los túneles que hay bajo Vista Forge, saliendo de su negra madriguera sólo por las noches. Estaba escrito desde su nacimiento que caería bajo la maldición de la bruja Ixona. Ahora pertenece al lado oscuro y sirve a Belcebú. No debes culparlo ni odiarlo por ello, ya que su voluntad no le pertenece.

No es demasiado tarde para salvar a tu hermano. Aun así, no te engañes pensando que su salvación será cosa fácil. Luchará con la ferocidad del mismísimo Belcebú y tiene poderes jamás soñados por mentes normales. Ya ves, a tu hermano se le ha dado dominio sobre los demonios del pasado. Su diabólica misión es usar sus poderes para resucitar a los seres malvados que han asesinado y torturado durante toda la historia. A menos que le detengas, hombres, mujeres y niños inocentes serán víctimas de estos demonios y monstruos y el mundo entero caerá bajo el control de sus zombies esclavos.

Te ayudaré todo lo que pueda apareciendo desde las turbulentas tinieblas del interior de la bola de cristal de Ixona. No debes perder más tiempo; vete al museo de cera de inmediato. Pero prepárate para un viaje hacia lo sobrenatural, un viaje de vuelta en el tiempo. Te rodeará el mal, te asediarán los demonios, pero no debes fallar: la salvación de tu hermano y el destino del mundo están ahora en tus manos.

Fdo: Tío Boris

EL MOVIMIENTO

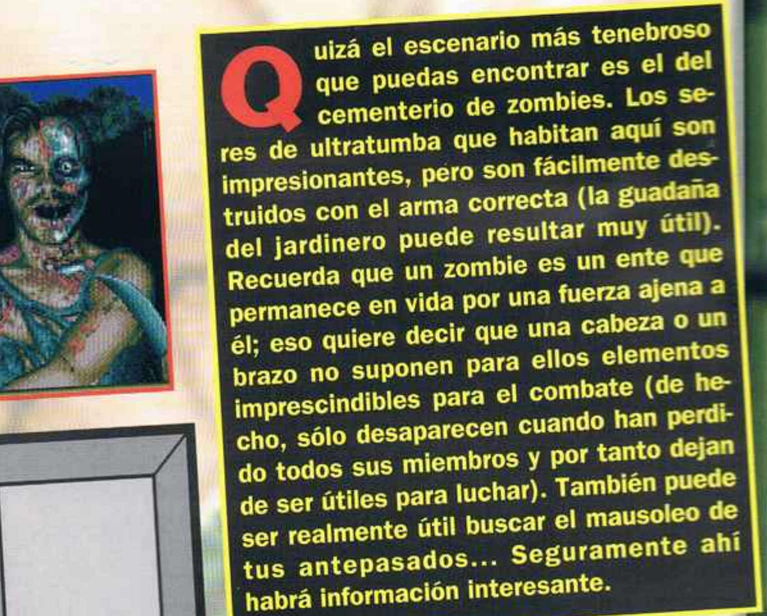
Tanto si has cargado el controlador de ratón como si has escogido el uso de teclado, el movimiento en Waxworks es muy fácil de realizar y se lleva a cabo mediante una flecha indicadora en pantalla. Si empleas el ratón sólo necesitarás utilizar el botón izquierdo. Con éste podrás marcar objetos, acciones u opciones y, si mueves el ratón sin dejar de pulsar el botón, desplazar objetos. Una vez que el objeto elegido se encuentre en el sitio que desees, tendrás que dejar de pulsar para depositarlo. Si estás usando el teclado, la flecha de pantalla puede moverse mediante cursores, y el botón de seleccionar será en este caso el "0" del teclado numérico.



El teclado tendrá que ser utilizado además en ciertas ocasiones, como cuando quieras salvar una partida, o escribir algo en pantalla. Aparte de todo esto, existen otras dos teclas especiales durante el juego. Con "S", podrás encender y apagar el sonido; si utilizas "M", harás lo mismo para la música.

EL COMIENZO DEL JUEGO

Te encuentras dentro del museo de cera. En ese punto del juego puedes incluso darte una vuelta por el museo para ver los distintos escenarios en los que tendrás que intervenir: una laberíntica pirámide donde cientos de trampas acechan. En ella encontrarás grandes tesoros. Pero no son tesoros lo que has venido a buscar. Los peligros más importantes los entrañan los guardianes de la pirámide y los sacerdotes que la habitan. Es probable que halles también trampas con cuchillas que descienden sobre ti (¿no será que has tropezado con algún cable semi-invisible?), esferas de piedra de varias toneladas o bestias escondidas en los sitios más insospechados. Todo ello y muchas cosas más son peligros a los que habrás de enfrentarte.



Quizá el escenario más tenebroso que puedas encontrar es el del cementerio de zombies. Los seres de ultratumba que habitan aquí son impresionantes, pero son fácilmente destruidos con el arma correcta (la guadaña del jardinero puede resultar muy útil). Recuerda que un zombie es un ente que permanece en vida por una fuerza ajena a él; eso quiere decir que una cabeza o un brazo no suponen para ellos elementos imprescindibles para el combate (de hecho, sólo desaparecen cuando han perdido todos sus miembros y por tanto dejan de ser útiles para luchar). También puede ser realmente útil buscar el mausoleo de tus antepasados... Seguramente ahí habrá información interesante.

El Londres nocturno puede ser muy tenebroso en un día de niebla... especialmente si Jack el destripador ronda por sus calles. No temas, el asesino no irá a por ti, pero su parecido contigo hará que la mitad de los "bobys" de Londres vayan como sabuesos tras tu pista. Por si esto fuera poco, el populacho atemorizado por las matanzas recorre con antorchas la ciudad en busca del asesino. No tienes donde ir, ni a quien pedir ayuda... A no ser que te procures un buen disfraz.



Las oscuras minas de Vista Forges se han convertido en un auténtico infierno desde que las fuerzas del mal se han apoderado de ellas. Un maligno ser en forma de planta las habita donde quiera que vayas... y sus tentáculos llegan hasta donde alcanzan tus ojos. Mutantes vegetales, vainas llenas de ácido, enredaderas vivas... todo son peligros a tu alrededor. Los mineros muertos que encuentras por todas partes son un macabro aviso de eso: pero tú estás preparado.

¡EN ACCIÓN!

Una luz cegadora aparece ante ti en el momento en que decides entrar en uno de los escenarios del museo (para ello, habrás tenido que apuntar con la flecha la imagen de la entrada y haber pulsado el botón de selección, tras lo que tendrás que marcar la opción "ENTRAR"). Desde el momento en que pongas el pie en uno de los cuatro mundos, tendrás que empezar a moverte deprisa. Si te quedas parado no sólo no resolverás el misterio, sino que probablemente sufrirás ataques de todo tipo de seres. Si deseas parar un momento y repasar tu situación, lo mejor que puedes hacer es escoger la opción de "PAUSA".

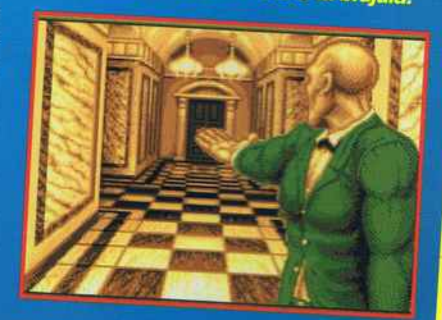
El escenario en que te encuentras en ese momento del juego aparece en una ventana sobre un marco lleno de indicadores que tendrás que seguir atentamente. En la parte superior izquierda de la pantalla aparece dentro de un arco un personaje que irá variando su vestimenta según el mundo en que te encuentres. Éste es el aspecto que ofrecerás en cada caso a los personajes con que te encuentres, amigos o enemigos.

Inmediatamente debajo hay cuatro flechas que indican la dirección en la que vas, así como aquellas direcciones que son posibles en ese instante determinado. Quizá prefieras hacer tu indicación sobre una brújula: para ello, marca el icono de brújula de la parte derecha de la pantalla. Para moverte podrás utilizar estos métodos:

- Pulsa en el teclado la tecla cursor de la dirección a la que desees ir.

- Mueve el indicador de dirección hacia las orillas de la ventana central. Cuando este indicador se transforme en una flecha, pulsa el botón de selección.

- Puedes moverte también utilizando las direcciones marcadas sobre la brújula.



Si lo que deseas es girar, puedes pulsar el centro de las flechas de dirección o la brújula. Señala después la dirección a la que deseas ir y pulsa el botón de selección. Puede ser que aparezcan niveles de diferente altura a la que estás. En el momento que señales con la flecha este nivel, la flecha aparecerá resaltada con lo que te resultará más fácil desplazarte.

Si mientras permaneces detenido en un sitio empiezas a ver estrellas a tu alrededor ¡Cuidado! ¡Alguien te está golpeando! Puedes volverte para enfrentarte a tu rival o escapar lo más rápidamente posible.





Dentro de cada mundo de Waxworks existen gran cantidad de objetos que puedes utilizar o, cuando menos, ver. Algunos de ellos son demasiado grandes para ser cogidos (lo que no impide que puedas empujarlos en algunos casos). Otros se ven fácilmente y pueden ser recogidos. Existen otros que no se ven fácilmente; para estos últimos sería útil realizar un registro concienzudo de la escena. Por último, hay algunos objetos que albergan en su interior otros que no se ven a simple vista, pero que pueden ser realmente útiles (por ejemplo el diapasón que hay en un cuenco).

Bienvenido al Museo de Cera de su tío. Soy su ayudante. Por favor, deme su entrado.

Para mirar algo sitúa la flecha sobre el objeto que vas a examinar; en ese momento, una pequeña descripción del objeto aparecerá en el cuadro de texto. Si seguidamente pulsas el botón de selección, a la derecha de la pantalla aparecen todas aquellas acciones que puedes ejecutar sobre él. Pulsando una vez más, podrás "EXAMINAR" el objeto, lo cual te dará una explicación más extensa.

En las ocasiones en que al examinar aparezca un primer plano de la situación (aparecerá una "R" en la parte inferior derecha), tendrás que buscar desplazando la flecha por toda la ventana en general para buscar todo tipo de objetos útiles. Una vez que hayas encontrado lo que buscabas, pulsando la letra "R" de la pantalla volverás a la vista general.

Por favor, entre al Museo de Cera por la puerta al final del pasillo.

No todos los objetos que llevas serán utilizables (en un principio procura coger todo aquello que puedas: nunca se sabe lo que puede ser realmente práctico)... Desde luego, hacerte con un arma debe ser uno de tus primeros objetivos. Sobre todo un consejo: muchas veces los objetos se combinan entre si para formar uno que te resulte realmente útil (quizá así puedas conseguir aquel objeto que llevas un buen rato buscando)... Recuerda que los objetos no son siempre lo que parecen a simple vista.

Pero si quieres utilizar un objeto, lo primero que debes hacer es cogerlo. Para ello, puedes usar varios métodos. Mueve la flecha en pantalla sobre el icono que representa una mano; si no sueltas el botón de selección observarás que la flecha se transforma en mano. Si desplazas la mano sobre un objeto y sueltas el botón pasará a tu inventario (comprobarás que esto ocurre cuando en la ventana inferior de aparece el artículo elemento que acabas de recoger).

También puedes tomar ese objeto moviendo el indicador sobre el objeto y pulsando. Hecho esto, apunta al icono de la mano y el objeto pasará a tu poder. Una última forma es mover el objeto capturado con el indicador hacia el icono de objetos.

Recuerda que cuando tengas en tu poder más objetos de los que pueden aparecer en la ventana de inventario, éste quedará dividido en varias páginas.



EL MUNDO A TU ALREDEDOR

EL ESTADO DEL PERSONAJE

EN LA PARTE INFERIOR DE LA PANTALLA GENERAL SE ENCUENTRA LA LÍNEA DE ESTADO DEL PERSONAJE. PARA TI, ÉSTE ES EL INDICADOR MÁS IMPORTANTE, PUES MUESTRA TUS CARACTERÍSTICAS Y TUS CUALIDADES, QUE SON VARIABLES A LO LARGO DE TODA LA AVENTURA. LOS FACTORES QUE SE VEN REFLEJADOS EN ESTA LÍNEA SON LOS SIGUIENTES:

PF 36 NIV 01 EXP 0005 PSI 030

- PF. Puntos de fuerza -

Cada vez que subes de nivel, tus puntos de fuerza se incrementan (aunque también aumenta el potencial de los enemigos a los que te vas a enfrentar). Cuando eres atacado esta puntuación baja y en el momento en que llegue a cero habrás muerto. No es necesario cambiar de nivel para aumentar tus puntos de fuerza, quizá tío Boris te pueda echar una mano... aunque esto pueda provocar otro tipo de efectos negativos.

- NIV. Nivel -

Cuando has conseguido suficiente experiencia en un nivel, pasas al siguiente. Tu experiencia aumenta cuando consigues determinados objetivos dentro de un mundo, o eliminas un número determinado de enemigos.

- EXP. Experiencia -

Te permite cambiar de nivel. Subirá cuando cambies a otro escenario, para ello debes eliminar un número determinado de enemigos o resolver ciertos acertijos.

- PSI. Energía Psíquica -

Cada vez que entras en contacto con tío Boris estás cruzando el umbral del mundo de los vivos... esto precisa una elevada cantidad de energía mental que por desgracia no es eterna.



La ventana situada inmediatamente encima de la línea de estado no sólo te permite examinar tu inventario. Con ella podrás descubrir más datos sobre un determinado objeto que estés estudiando, recibir ciertos mensajes (los de tío Boris, por ejemplo), o conversar con ciertos personajes.



En la parte superior de la derecha puedes encontrar un grupo de seis pequeños iconos que utilizarás para ejecutar ciertas acciones rápidas a lo largo de la partida. Estos seis iconos son lo siguientes:

- Icono de la brújula.- *Representado por una brújula en su interior, permite cambiar el indicador de la izquierda de dirección. Para utilizarlo, sitúate con la flecha de pantalla encima y pulsa el botón de selección.*

- Icono de la mano.- *Sirve para recoger y mover objetos. Cuando selecciones este indicador se transformará en una mano. Situando la mano sobre un objeto, éste pasará a tu poder.*

- Icono de la bola de cristal.- *Gracias a la bola de cristal de Ixona puedes establecer contacto con el tío Boris. Aunque la información que te proporciona es habitualmente fundamental, produce grandes consumos de energía psíquica; aparte de esto, el contacto con tío Boris es más o menos eficaz en función del mundo en que te encuentres.*

- Icono del inventario.- *Representado por una bolsa de mano, utilízalo siempre que necesites ver los objetos de que dispones en ese momento y no aparezcan en la pantalla de objetos (esto ocurrirá cuando hayas recibido un mensaje, o una acción determinada haya provocado la desaparición de los objetos de la imagen).*

- Icono del hacha.- *Prepara tu arma para el combate. Cuando actives este icono en la pantalla de objetos aparecerán aquellos que pueden ser utilizados en lucha. Cada vez que vayas a combatir, tu indicador se transformará en una espada.*

- Icono de la espada.- *Una vez tengas tu arma preparada y quieras empezar a luchar, tendrás que marcar este icono (si deseas más detalles, ve al apartado FRENTE A FRENTE CON TU ENEMIGO).*



Existen otros iconos inmediatamente debajo de los anteriores. Éstos son "Pausa" (representado por unas "Z" superpuestas) y "Carga/Salva", para capturar situaciones anteriores o salvar aquella en la que te halles en la actualidad. Está representada por un disco.

Recuerda que cada vez que un objeto sea susceptible de ser utilizado, las acciones que puedes aplicarle son: "EXAMINAR", "ABRIR", "USAR", "CERRAR", "MIRAR" y "SOLTAR".





¿QUÉ HAGO CON MIS OBJETOS?

¿QUÉ HACER CON UN CADÁVER?

Cada vez que acabes con éxito un combate, o simplemente cuando llegues a ciertas salas, podrás encontrar cadáveres que pueden serte de gran "ayuda". Muy a menudo, estos cadáveres portan armas u objetos que sólo podrás ver en el caso de que hagas un cuidadoso registro (no tengas el más mínimo reparo en revisar cualquier cuerpo, por desagradable que sea su aspecto). Si luchas con un enemigo, recuerda que estás compartiendo con él una posición en el escenario; es decir, si eliminas a tu enemigo y deseas registrarlo, necesitarás dar un paso adelante y después girar 180 grados. Una vez que el cuerpo esté en tu ángulo de visión podrás registrarlo; para esto, pulsa "REGISTRAR"... ¡y esperemos que esté realmente muerto!

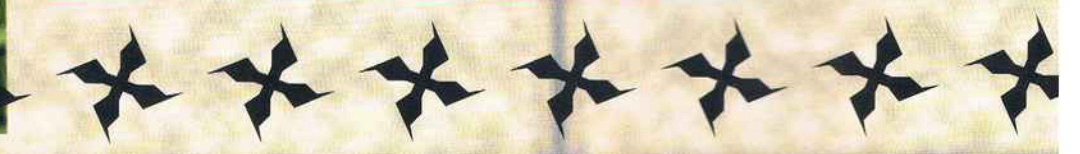


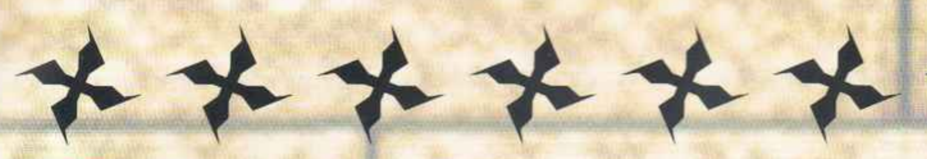




CHARLANDO CON LOS PERSONAJES

Por supuesto, no todos los personajes que encuentres en la aventura son enemigos (no cometas el error de intentar acabar con alguien que te pueda dar una valiosa información). Existirán personajes que incluso te seguirán en tu aventura y te ayudarán en la medida de lo posible (descubrir quién es quién ya es otra cuestión). Cuando estés frente al personaje, si en el cuadro de objetos aparecen líneas de diálogo querrá decir que está dispuesto a cooperar; en caso contrario ¡intentará atacarte! Cada vez que hables con un personaje tendrás una serie de opciones. Para activarlas, coloca el cursor encima de la respuesta elegida y selecciónala.





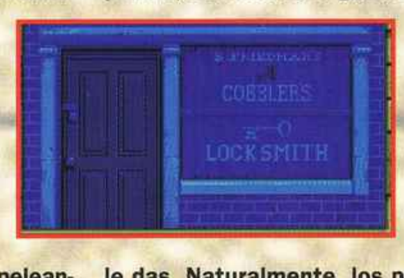
FRENTE A FRENTE CON TU ENEMIGO

Cuando ya has descubierto que tu oponente no tiene especial interés en ofrecerte una información o simplemente mantener una charla amigable ¡ha llegado el momento de luchar! Cada vez que entres en un mundo de Waxworks debes buscar un arma que te resulte útil para la lucha. Si es posible, utiliza la misma arma que emplea tu oponente; una daga no es muy eficaz contra una espada, y ésta no tiene demasiadas oportunidades a la hora de enfrentarse con una lanza. Puede ser que tengas que emplear algún objeto contundente como una pala antes de tener algo realmente eficaz en tus manos... ¡Paciencia! Una vez cogida el arma, utiliza el icono del hacha para prepararla para el combate; en este caso todo lo que puedas usar para pelear aparecerá en la pantalla inferior (y eso incluye tus propios puños). Colocando el indicador sobre el arma elegida y pulsando "USAR" tendrás tu arma dispuesta.

¿Otra partida?

Sí No

En cuanto tu rival aparezca ante ti, pulsa el icono de la espada para comenzar la pelea: recuerda que si no has seleccionado un arma previamente te encontrarás peleando con tus puños desnudos lo cual no es una gran idea. Recuerda que en el momento en que inicies un enfrentamiento con algún personaje, éste te perseguirá hasta que te veas forzado a pelear.



Con tu arma podrás cortar o atravesar a tu enemigo, el lugar en que sitúes el indicador antes de pulsar determinará si lo que vas a hacer es pinchar o cortar. En el caso de combatir con guardianes, es útil realizar tajos laterales, pero recuerda que si sitúas el indicador sobre el brazo o la cabeza de un contrincante, el golpe irá directamente en esa dirección (esto puede ser una buena idea si estás luchando contra zombies, a los que un impacto directo puede arrancar un brazo; recuerda además que las heridas en el resto del cuerpo no afectan a los muertos vivientes).

Cuando veas brotar sangre del cuerpo de tu rival le habrás acertado. Por otro lado, si tu enemigo te alcanza te ocurrirá lo mismo a ti. Además de la sangre, existen otros indicadores que muestran la resistencia: la gárgola de la parte inferior derecha indica los daños que sufres cada vez que el enemigo logre golpearte; asimismo, el guerrero de la parte izquierda de la pantalla posee un indicador que muestra los daños que le produces a tu rival cada vez que le das. Naturalmente, los puntos de fuerza descienden cada vez que eres alcanzado. Si dispones de algún poder especial, pergamino o conjuro de curación de heridas te serán de gran ayuda, ¡no dudes en usarlo! No es aconsejable huir en mitad de un combate, porque tu contrario te perseguirá alentado por la huida y no se detendrá hasta que uno de los dos sea eliminado.

La puerta principal de la zapatería y cerrajería está seguramente cerrada por las noches.



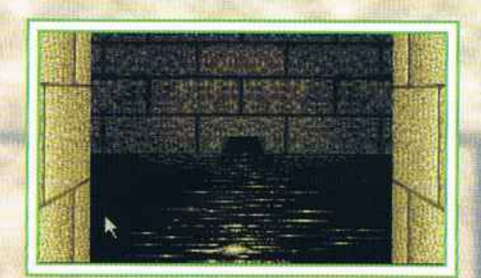
A LO LARGO DEL JUEGO TE IRÁS ENCONTRANDO ZONAS DE EXTREMADO PELIGRO. ACERTIJOS Y A VECES DIFICULTADES CASI INSALVABLES. PARA QUE TE RESULTE MÁS FÁCIL LLEGAR AL FINAL DE ESTA ANGUSTIOSA AVENTURA AQUÍ TIENES UNA SERIE DE AYUDAS Y PISTAS CENTRADAS EN LAS ZONAS MÁS COMPLICADAS DEL JUEGO.

EL MUNDO DE LA PIRÁMIDE

La entrada de piedra de la pirámide se cierra con un fuerte estrépito dejándote encerrado en su interior. Tu objetivo a partir de ahora será rescatar a la princesa que se halla en lo más profundo de la construcción, cuidadosamente custodiada por un malvado sacerdote. Cerca de la entrada encontrarás al desafortunado constructor de la pirámide con un cuchillo clavado en la espalda. Cógelo, pues ésa es tu primer arma. En la estancia hay una buena cantidad de cosas que puedes usar; coge todas aquellas con las que puedas cargar y que creas que en un futuro te pueden resultar de utilidad. En este nivel de la pirámide encontrarás también dos montoncitos de arena: ¿Para qué servirán?

Caminando hacia el norte, hallarás la estatua de un chico, busca bien a su alrededor y encontrarás algunas cosas, entre ellas un diapasón (este instrumento puede romper el cristal cuando alcanza cierto tono). Dirígete entonces hacia el este de la pirámide, allí hay una barrera de cristal que puede ser franqueada haciendo sonar tu diapasón. Superado este obstáculo, más al norte, se encuentra una gran sala con un tesoro... de nuevo un buen montón de cosas para recoger, entre ellas una baldosa.

De vuelta por el camino por el que viniste, superada la pared de cristal rota, encontrarás una trampa letal: se trata de un cable conectado a unas cuchillas. Sé precavido porque es casi invisible.



Unas escaleras frente a ti son el paso al siguiente nivel de la pirámide... claro que antes tendrás que superar un pequeño acertijo, pero aquí está la solución:

8
8 4
7 2

Andando hacia el norte encontrarás otra estatua, en sus manos tiene un peso y un martillo (ese martillo vendría bien para derribar los soportes de la planta inferior). Golpea con el martillo el soporte que encontrarás situado hacia el este y, a continuación, derriba aquellos soportes que dejaste atrás en el anterior piso y retorna otra vez a este punto. De nuevo, camina hacia el sur a lo largo de la pared este de la pirámide y alcanza el ramal que se gira al oeste; alcanza entonces la nueva desviación que se dirige hacia el norte y coge otro diapasón que hay oculto en un cuenco. Cerca, encontrarás otro tarro que contendrá un montón de entrañas. Debes ir recogiendo también los cuencos.



Vuelve al corredor anterior y dirígete hacia el oeste otra vez; allí verás una nueva baldosa que tendrás que recoger. Más hacia el oeste te tropezarás con carbones ardientes obstaculizándote el paso... parece que de momento no puedes pasar por ahí.

Para apagar los carbones tendrás que volver a la planta inferior y acercarte al lago del cocodrilo para conseguir agua. Ahora tienes algo que puedes ofrecer a esa bestia: cuando el cocodrilo esté devorando las entrañas, atácalo con la lanza; una vez éste haya muerto, podrás llenar los cuencos que tienes con agua.

Arroja los cinco cuencos llenos de agua sobre los carbones. Éstos se apagarán y podrás cruzar sin problemas hacia unas escaleras que ascienden al piso de arriba. Aquí hay otro acertijo, un poco más fácil que el anterior. ¿Conseguirás resolverlo sin ayuda?



Te encuentras en la tercera planta. Camina hasta que encuentres una nueva pared de cristal, usa tu nuevo diapasón y cruza el obstáculo. Encontrarás un poco más adelante un nuevo soporte de madera: rómpelo pero asegúrate de que te encuentras en el lado situado al este del mismo. Andando hacia el este encontrarás una nueva losa situada en un corredor sin salida. Dirígete en ese momento hacia el sur hasta que encuentres una habitación con una jarra colgada del techo. Si depositas tus dos montoncitos de arena dentro de esta jarra verás ponerse en marcha un dispositivo que abre una salida secreta de la sala.

Al cruzar esta puerta y caminar durante un rato hacia el oeste, encontrarás otro nuevo cuenco con un diapasón dentro: cógelo y prosigue tu camino. Encontrarás una roca escondida dentro de un hueco; más adelante hay un corredor que se dirige hacia el norte a todo lo largo del extremo oeste. Camina en esa dirección hasta que encuentres una nueva sala con un tesoro. Antes de entrar, arroja la piedra que encontraste anteriormente en el hueco; esto activará una trampa mortal escondida dentro de la habitación. Una vez dentro, puedes coger el arco y la flecha. Continúa caminando hacia el norte y encontrarás unas escaleras hacia el piso superior.

Tras las escaleras, el corredor prosigue en línea recta hasta que se desvía en dirección sur. En el cuarto desvío que encuentres, dirígete hacia el norte para encontrar un nuevo diapasón en otro cuenco. Vuelve al piso 3, allí podrás usar este instrumento con las dos paredes de cristal que te obstaculizaron antes; así podrás coger el siguiente diapasón.

De vuelta al punto anterior en el nivel 4, camina hacia el oeste para alcanzar la aguja en piedra. Dispara tu arco y haz caer el bloque de piedra que te permitirá proseguir tu aventura. En el pasillo que sigue encontrarás otro nuevo muro de cristal; usa el último diapasón que encontraste y golpea el soporte que encontrarás a continuación: esto te dará acceso a la "Habitación de la vida". Para cruzar esta habitación tendrás que utilizar el papiro que cogiste antes en la habitación del arquitecto muerto.

A lo largo del corredor de la nueva planta de la pirámide a la que has accedido, llegarás a una zona ocupada por una trampa de gas. La única forma de superarlo es volverte hacia la izquierda y desactivar el dispositivo nada más comience a funcionar. Caminando en dirección oeste verás unos murales en la pared; observa el orden en que se encuentran las cinco losas y compara éstas con las que has cogido en tu largo camino... ¡Ah! No olvides recoger el amuleto. Los murales del sur esconden un pasadizo secreto fácil de superar; en la habitación con la baldosa deja la jarra de aceite en el suelo y enciéndela. Coge el último baldosín y sube las escaleras.

En este nivel, en el hueco situado al oeste verás un cuenco que contiene un peso. Continúa caminando hacia la habitación que contiene un sarcófago; coloca el escarabajo en la ranura y consigue el peso final. Coloca entonces los pesos que hayas conseguido hasta nivelar la balanza. Esto descubrirá un corredor secreto; el final de tu aventura en este escenario te espera en su interior.



EL LONDRES VICTORIANO

Acabas de llegar y ya eres testigo de un asesinato! Revisa el cadáver de la chica y coge el bolso que se encuentra cerca suyo. Escapa rápido, pues los policías están cerca. Dentro del bolso hay un diario que te interesará; la parte inferior no está completa, pero ya solucionarás eso más tarde.

De momento, camina hacia el sur y dirígete a la calle de las tiendas. Haz un pequeño recorrido por la calle que corre paralela a ésta en su parte sur; allí encontrarás 3 puertas abiertas, una de las cuales tiene una escalera... ¿Ves esos barriles? dentro encontrarás una cuerda... y algo que te será de utilidad más tarde. De momento no hay nada que hacer allí, así que tendrás que ir hacia el sur en dirección a los muelles; allí hay unas puertas cerradas con candado... todas excepto una: ábrela y encontrarás un tablón que tendrás que coger.

Vuelve hacia la escalera y sube colo-



cando la cuerda en la chimenea. Deja caer la tabla que te permitirá unir los dos edificios. Con ayuda de la cuerda podrás entrar en la sastrería, allí hay ropa que te servirá para disfrazarte y huir de las suspicaces miradas de la policía. Así disfrazado, podrás entrar en la "Taberna del toro negro"... coge también un lápiz que hallarás cerca de allí.

Vuelve al tejado para cruzar el tablón, entra por la ventana que da al despacho de un abogado: una carta, una llave y un mapa situado en el archivador es todo lo que tendrás que recoger aquí. Bajando

las escaleras llegarás a la cerrajería, aquí hay más llaves, cógelas. Aprovecha entonces para echar un vistazo, usa el lápiz con el diario y encontrarás algo realmente útil.



Baja las escaleras y dirígete hacia el este hasta que encuentres un cruce de caminos; coge la dirección norte hasta que ya no puedas avanzar más que hacia el este o el oeste. Ve hacia el este donde encontrarás una puerta cerrada. Ésta se puede abrir con una de las llaves que encontraste en la cerrajería. En la sala que hay a continuación podrás ver un frasco de pastillas para dormir: mézclalas con las tripas de animal que cogiste en el barril.

Con todo esto, dirígete de nuevo al barril junto a la escalera y dale la carne al perro. Abre el cerrojo entonces y cruza la puerta. Coge el pito y el bastón que encontrarás allí. Detrás de la ropa hay una caja fuerte, con la llave maestra que robaste al cerrajero podrás abrirla y coger el reloj de oro que hay allí.

De vuelta a la taberna de antes puedes charlar con el tabernero, él te hablará durante un rato y te prevendrá sobre el carterista que hay en el local. Si hablas al tipo que te comentó el tabernero, te pedirá dos libras por la agenda... tú no tienes dos libras, pero sí posees un reloj de oro que puede interesar al carterista, es probable que éste te eche una mano.

Una vez tengas la agenda verás el sitio donde vive Molly. Con el mapa podrás llegar a su casa y leer la carta de la chica muerta que verás allí. Encamínate entonces a la otra taberna ("La taberna del barco"), que se encuentra en la zona sur de Londres a la orilla del Támesis. Si hablas con el tabernero sobre Molly te ofrecerá una misión, y una útil palanca. A la salida de la taberna, una desagradable sorpresa te espera: un par de tipos bastante sospechosos te miran con malsana curiosidad. Por suerte, un policía anda por allí cerca: haz sonar el silbato mirando hacia los matones situados hacia el oeste y corre hacia el callejón sin salida. Espera un momento y los tipos se habrán ido. Es el momento de caminar hacia los muelles que se hallan al sureste de la ciudad.

Ahora tienes una llave con la que abrir aquellas puertas cerradas con candado. La puerta da a una habitación con un cajón semiabierto. Destápalo con la palanca y coge el té del tabernero. Tras volver a la taberna y hablar con él, conseguirás la última llave que te falta, la de la puerta junto al almacén de té.

¡Y allí está Molly! Ya estás cerca de tu más terrible enemigo de esta época, Jack el Destripador: a partir de ahora, la aventura está otra vez en tus manos.



LAS MINAS DEL TERROR

Cuando conseguiste salir del Londres de Jack el Destripador, pensaste que no encontrarías un lugar más espantoso... pero la visión que tienes a tu alrededor te hace cambiar de opinión. La oscura mina está invadida por un extraño vegetal viscoso que repta por las paredes. El elevador que se encuentra a tu espalda parece estropeado, así que de momento no pareces tener muchas posibilidades de salir de aquí. El tipo que hay detrás tuyo parece herido de gravedad, pero ¿cómo ayudarle? Registrándole, verás un encendedor y un destornillador. Unos pasos más atrás hay una lata de herbicida: ésta será tu mejor arma contra los mutantes vegetales... por desgracia, sólo contiene doce cargas.

Camina hacia el este y verás al primero de tus enemigos. El monstruo tiene un aspecto estremecedor, pero no será un duro rival si usas con él el herbicida. Sigue en la dirección de los raíles de la vagoneta hasta que encuentres el primer desvío hacia el norte. Allí, en un pequeño recodo encontrarás un pico. Un poco más hacia el oeste hay un corredor que se dirige hacia el sur y que gira a la izquierda para terminar en una pared; junto a ella hay una máscara anti-gas y una bombona.

Dirígete de nuevo al oeste y gira otra vez hacia el norte. Caminando en línea recta encontrarás un hueco donde hay una pala y un poco de carbón vegetal. Coge un par de puñados. Prosigue en dirección este y encontrarás un generador en un pequeño nicho en la pared: aquí puedes rellenar la lata de herbicida (¡no la llenes si no has vaciado todas las cargas!), tras lo que podrás continuar hacia el este hasta que el corredor en que te encuentras gire al sur. ¿Puedes ver la puerta cerrada? De momento no puedes abrirla así que vuelve en dirección oeste hasta que el pasaje gire al sur. Encontrarás otra puerta con prisioneros dentro, pero aquí tampoco puedes hacer nada.

De nuevo caminas hacia el oeste, de vuelta por donde viniste, hasta coger el primer desvío a la izquierda para encontrar una viga (allí verás de nuevo una puerta cerrada). Vuelve otra vez al camino de las vías.

De nuevo sobre los raíles, deberás tomar el desvío hacia el este. En el momento en que el pasillo gire de nuevo en dirección sur detente para eliminar una peligrosa vaina cercana y camina hasta encontrarte en otro cruce en dos sentidos. Hacia la derecha verás dos cables desprendidos: recógelos y ve en dirección contraria.



Tras dar unos pasos, te encontrarás de nuevo en otros dos desvíos a izquierda y derecha; coge el de la derecha y comprobarás que la mina se torna un poco más oscura. Allí hay un minero asesinado que tiene un taladro. Recógelo (el taladro, claro) y dirígete hacia el sur. En esa zona, en dirección contraria, verás una antorcha y un ingeniero muerto con un útil equipo de herramientas y un pañuelo.

Ve de nuevo hacia los raíles de la vagoneta minera y avanza en dirección oeste. Cuenta tres pasos y arroja la viga al suelo (justo antes del pasillo que va hacia la izquierda): ve hacia el este despacio hasta que escuches una vagoneta avanzar hacia ti... ¡Huye rápido! Si has conseguido escapar, la vagoneta habrá quedado atascada en mitad de la vía. Si miras en su interior podrás ver una barra de hierro que necesitarás más tarde. Camina en la dirección de la que vino la vagoneta y desvíate hacia la izquierda cuando no puedas avanzar más; en ese pasillo verás un médico con una llave y un botiquín (que te vendrá bastante bien). Si registras bien al herido, comprobarás que tiene otro pañuelo.

Descansa un momento para revisar tu equipo: bombona de gas, máscara... todo lo necesario para hacer arder los cerrojos de las celdas que viste anteriormente. Ve hacia los prisioneros y háblales: así comprobarás que hablas con un experto en demolición, lo cual es un auténtico golpe de suerte, sobre todo a la vista del peligro al que te enfrentarás a continuación.

Parece que vas a necesitar un buen equipo para hacer frente al monstruo que se oculta en las minas; un detonador, unos cartuchos de dinamita, además de un buen traje protector. En las otras dos puertas cerradas que viste anteriormente podrás encontrar todo lo que necesites, incluso más de lo necesario. No olvides ajustar los filtros de las máscaras (usa el carbón vegetal y los dos pañuelos); una vez estés bien equipado, es el momento de salir a las vías: ve en dirección este y dirígete hacia la habitación del monstruo. Con ayuda de tu compañero podrás colocar la dinamita y escapar. No olvides rescatar al médico a tu vuelta, y acompáñale junto al herido que encontraste en la entrada de la mina. Cuando éste se recupere, te dará un antídoto para el último preso de la mina (el único que, por cierto, puede reparar el ascensor). Una vez el último ingeniero sea rescatado y podáis escapar, será el momento de activar el detonador: la dinamita se encargará del resto.



LOS MUERTOS VIVIENTES

Realmente, este último escenario es el más inquietante de los que hay en el museo. En el cementerio en el que te encuentras se respira el mal por todas partes, Vlad y sus muertos vivientes te acosan y te encuentras allí solo y desarmado. Afortunadamente, hacia el este podrás encontrar algo útil: allí se encuentra el jardinero, éste se encuentra horriblemente mutilado, pero entre sus restos puedes encontrar una hoz, que será prácticamente tu única arma a partir de ahora. Con ella. podrás eliminar a los terribles zombies que aparecerán entre la tierra. En la verja del cementerio hay un barrote suelto que también tendrás que coger; no es fácil de descubrir, pero prestando un poco de atención lo verás.

Con todo ello, busca la tumba de tus antepasados que se encuentra en la zona noreste del cementerio y levanta la losa con ayuda del barrote. Abre los ataúdes y habla con los muertos que allí hay (evita al de la derecha). Allí aprenderás que lo que necesitas para luchar contra Vlad es un poderoso conjuro.

Dirígete al centro del camposanto y encontrarás una mujer tendida en el suelo. ¿Recuerdas que tío Boris te pidió algo para lanzar su hechizo de salud? Quizá la mujer tenga lo que tú deseas. Camina después hacia el oeste y al norte sucesivamente hasta encontrar una estaca de madera (podrás afilar la estaca con la hoz). Con la estaca en la mano puedes entrar en la iglesia, donde encontrarás al vampiro guardaespaldas de Vlad. Usa la estaca con el vampiro y coge la bandeja que encontrarás allí. Ahora ya tienes todo lo necesario para realizar el poderoso hechizo de Druec. ¡La victoria está cerca!

Tras lograr tus cuatro objetivos dentro del museo, estás preparado para luchar contra tu más terrible enemigo... el enemigo que en realidad lleva siglos maldiciendo a tu familia. ¿Podrás acabar con la bruja y recuperar de nuevo a tu hermano? Ya te hemos ayudado a recorrer todos los lúgubres mundos de Waxworks y ahora debes enfrentarte tú sólo a la bruja... ¡Es el momento de demostrar que eres un valiente!

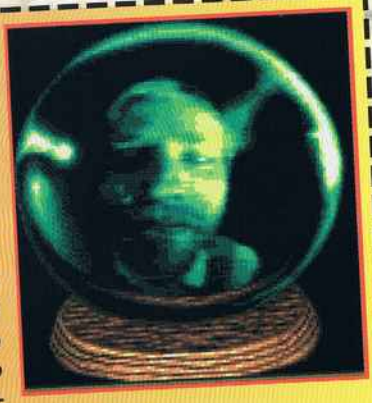






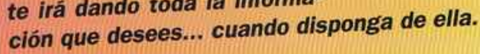
LAS VALIOSAS AYUDAS DE TÍO BORIS

La muerte no es una excusa válida para que una persona de espíritu animoso como tío Boris desaparezca de escena, y mucho menos dejar a su sobrino solo ante los peligros de los mundos de Waxworks. La bola de cristal de la bruja que tantos quebraderos de cabeza ha dado a tu familia durante generaciones y generaciones será el punto de contacto que tienes con tu tío; no dejes de aprovecharla.



Para llamar a tío Boris, sitúate con la flecha sobre el icono "bola de cristal" y pulsa. Puedes pedir varios tipos de ayuda:

- Información.- Las décadas de estudio de lo maligno por parte del tío Boris dan aquí el resultado deseado. Conforme la vayas necesitando, tu tío te irá dando toda la información que desees... cuando disponga de ella.



- Pistas.- Es probable que en algunos puntos de Waxworks te encuentres atascado y sin posibilidad de salir. ¡Seguro que tío Boris puede echarte una mano!

Mediante el uso de una poderosa magia, debes penetrar en sus mundos, encontrarlos y matarlos, y destruir así el poder que alimenta la maldición. Sólo entonces podrás buscar la forma de liberar a nuestra familia para siempre de la terrible maldición.

- Curación.- Aunque necesitarás a tu tío para poder llevar a cabo estas curaciones, es imprescindible que hayas cogido una serie de objetos (éstos varían según sea el mundo en el que estés).





Sobre todo, sigue al pie de la letra los consejos que puedas recibir sobre las adivinanzas que encontrarás a lo largo de tu aventura, en especial en la pirámide. Sé cauteloso, pues de lo contrario te encontrarás en más de una ocasión con muertes que no resultan nada agradables... recuerda que estás en el museo de cera de ¡Waxworks!

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:

COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»

Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

PROMPT PG
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

AVISO

CERTIFICADO DE GARANTÍA

Ante cualquier deficiencia relacionada con la duplicación de estos discos, sírvase llamar a:

MD LASER (DPTO. TÉCNICO)

Telf. (91) 653 94 50
DE 9 A 14 H. Y DE 15 A 18 H.
DE LUNES A VIERNES

LÍNEA CALIENTE

ERBE

(Nuevo teléfono)
Una línea exclusiva para que los clientes de Altaya puedan solucionar sus dudas sobre los Maxijuegos para PC

ERBE

Telf. (91) 528 83 12
DE 12 A 14 H. DE LUNES A VIERNES

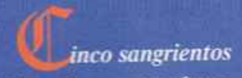
¡DESCIENDE A LOS CINCO INMENSOS MUNDOS DONDE SE FUNDE EL TERROR!



El terror comenzó... cuando tu tenias ocho años y tu hermano gemelo Alex desapareció en el negro laberinto de los túneles en la mina bajo Vista Forge, el hogar de las endemoniadas figuras de cera de tu tío Boris



Veinte años después... el tío Boris muere, dejándote en herencia su diabólica colección de figuras, y la asombrosa noticia de que tu hermano Alex está vivo. Perseguido por una maldición que pesa sobre la familia desde 500 años atrás, tu hermano planea resucitar a los habitantes de...



Cinco sangrientos mundos del pasado, presente y futuro... El Londres del Siglo XIX, el Antiguo Egipto, una mina abandonada, un cementerio encantado y las terribles cámaras de las figuras de cera



Más de 100 horas de estremecedora acción. Traspasa las puertas de un cementerio lleno de espíritus y zombies, deseosos de carne humana.



Terror cara a cara desde una perspectiva frontal. Combate a más de 100 terribles enemigos.



Control de juego 100% apuntar y pulsar. ¿Serás capaz de detener a Alex en su intento de liberar a las criaturas de cinco horribles mundos, poniendo en peligro a la humanidad?



Gráficos VGA que te helarán la sangre. Siente los escalofríos de las películas de ciencia-ficción de los años 50, cuando monstruos mutantes convierten una mina de carbón en un túnel de terror.



Una banda sonora de gran suspense te acompañará en cada una de las escenas de terror. Trasládate al Antiguo Egipto, donde un sacerdote de 3.000 años intentará beber tu sangre.



Innumerables armas, herramientas y objetos para coger y usar. ¿Cómo detendrás a Jack el Destripador? Utiliza reliquias mágicas para conseguir el buen consejo de tu tío Boris.



Pantallas de la version PC VGA. En otras versiones pueden variar. WAXWORKS es una marca registrada de Adventure Soft (UK) Ltd., usada con el permiso de Accolade, Inc. IBM es una marca registrada de International Business Machines. Las demás marcas registradas lo están por sus respectivos propietarios. WAXWORKS © 1984 Y 1992 Mike Woodroffe. Los demás materiales © 1992 Accolade,Inc. Todos los derechos reservados.

DISEÑADO POR HORRORSOFT

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

